

Title	[研究論文]R. コールデコットのトイブックスにおける出来事性：絵本に出来事を生起させるとはどういうことか 前編
Author(s)	佐々木, 美砂
Citation	臨床教育人間学 = Record of Clinical-Philosophical Pedagogy (2009), 9: 31-42
Issue Date	2009-03-31
URL	http://hdl.handle.net/2433/197068
Right	
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	publisher

R. コールデコットのトイブックスにおける出来事性 — 絵本に出来事を生起させるとはどういうことか — 〈前編〉

佐々木 美 砂

1. 出来事を生起させるコールデコット絵本

私たちが今日見慣れている絵本が生まれたのは、それほど昔のことではない。かつては絵本のイラストレーションは、物語の挿絵あるいは添え物のようなものであった。絵本のイラストレーションが単なる本の挿絵でないこと、それを自作で証明したのが画家（イラストレーター）の R. コールデコット（R. Caldecott, 1846-86）である。わずか 40 年ほどの短い生涯のなかでコールデコットが手掛けた仕事は様々だが、1878 年から 1885 年の 8 年間に、印刷業者の E. エヴァンズ（E. Evans, 1826-1905）と組んで制作した「コールデコットのトイブックス」といわれる 16 冊の絵本¹⁾は、絵本の最高傑作といわれ、後に彼は「近代絵本の父」と称されるようになった。

コールデコット没後およそ 50 年の時を経て、1938 年にはアメリカ合衆国で「コールデコット賞」が設立される。同国で出版された絵本で最も優秀な絵本のイラストレーターにたいし、アメリカ図書館協会より贈られるこの賞が、コールデコットの仕事を敬して名づけられたことはいうまでもない。この賞のメダルは「コールデコット・メダル」と呼ばれ、メダルの図柄は彼のトイブックスの 1 冊、*The Diverting History of John Gilpin* (1878) のワンシーンから採られている。

19 世紀末に制作された彼の作品は、今も輝きを失うことなく数多くの読者を楽しませており、日本でも絵本好きを自認する人でコールデコットの名を知らぬ人はまずいない。そればかりか、コールデコットは現在の絵本作家たちにも少なからず影響を与えているのだ。

このような人を惹きつけてやめぬコールデコット絵本の最大の魅力は、絵本を開けば読者をたちどころに絵本の世界に引き込んでいくことにある。彼の絵本がもつこの独特の力は、イラストレーションに力がある、動きがあるというような単純な理由からではない。確かにコールデコットの絵本にはその双方が備わっているのだが、彼はそのイラストレーションを最大限に生かす仕掛けを作りだした。その仕掛けとは、絵本のなかに読者を引き込み、読者に「出来事」を生起させる仕掛けであり、絵本のなかに「出来事」を起こす仕掛けであると考えられる。

ところで、この、読者に「出来事」を生起させる、あるいは絵本のなかに「出来事」を起こすときの出来事について説明しておく必要があるだろう。本論文ではこの言葉を、通例とは異なる意味で使用しているからである。遊びを例に挙げるとわかりやすいのだが、我を忘れて夢中になって遊んでいるときには、遊んでいる私と世界との境界線が消えてしまい、私は世界であり、世界が私であるような瞬間が生じる。このような在り方を「溶解体験」と呼ぶのだが、このような体験の生起は、それまでになかった新しい自己と新しい世界が生起する瞬間でもある。そのような体験の生起をもって「出来事」と呼んでみたい。

幼い子どもにとって絵本とは、親や親しい誰かから読んでもらうメディアである。絵本に夢中になっているときの子どもは、絵本を読んでくれる人の声を聞きながら、絵本の世界と一体化し、絵本で遊び、絵本を遊ぶ姿として見受けられる。筆者は、実際、司書という仕事を通して子どものこのような姿や場面に何度も出あっているのだが、このとき、子どもは絵本を読んでいるのではなく、絵本の中で遊ぶ体験をしているように思われてならない。そして子どもは、絵本を読み終わるやいなや、すぐさま「もう一度読んで」というのだ。このような深い体験の生起を、この論文では出来事と呼ぶのである。後に、その出来事がどのような出来事であるのかについて、詳しく論じていく。

コールデコットの絵本は出来事である「遊び」と深くかかわっており、遊びという出来事を生み出すメディアであると考えられる。彼の絵本の醍醐味を味わうとき、私たち読者は単に頭と目とのみで絵本を楽しんで

いるのではなく、身体全体で楽しんでいることに気づくであろう。絵本を読むというよりはむしろ遊ぶという体験に近いのである。

コールドコットの絵本には、それまでの絵本作家（イラストレーター）の絵本には見ることでできなかった、読者を遊びという出来事へと導く仕掛けが描かれている。そして、彼の絵本を読む人々に出来事を起こすのだ。出来事が生じることが、コールドコット絵本の最大の魅力であり、近代絵本の礎となる在り方なのではないかと思われる。

そこで本論では、これまでのコールドコット論を踏まえつつ、後に詳しく述べることとなる「出来事としての絵本」をキーワードに、コールドコットの絵本の魅力を読み解くことを試みる。さらにコールドコット絵本が、彼の作り出す出来事と結びつき、どのように読者を楽しませる体験へと導くかについて考察する。それは絵本がなぜ読者を楽しませるのかという、より大きな問題を解く鍵となるにちがいない。

2. 新たなコールドコット論に向けて

数多いコールドコット研究のなかで、ここでは絵本作家の立場からコールドコットについて述べている M. センダック (M. Sendak) と、児童文学史家であり児童文学批評家である B. オルダーソン (B. Alderson) のコールドコット論を見ておくことにしよう。二つの異なる立場からのコールドコット論は、コールドコット絵本のもつ「楽しさ」の側面を、別の角度から照らし出すことになるだろう。

最初に取りあげるのは、センダックによるコールドコット論である。コールドコットから影響を受けた絵本作家は B. ポッター (B. Potter) や L. ブルック (L. Brooke) をはじめ枚挙にいとまがないが、現代絵本の巨匠センダックもその一人である。センダックは 1964 年に *Where the Wild Things Are* (1963) でコールドコット賞を受賞しており、受賞の挨拶で、コールドコットを「私の大好きな師匠たちの一人」とし、彼の絵本について語っている。以下は、センダックのコールドコット賞受賞の挨拶からの引用である。

コールドコットのことを考えるとき、私はどうしても音楽と踊りを思い浮かべずにはられません。『三人の愉快な狩人たち』には、音楽的言語に対するコールドコットの愛着が見事に表明されています。この生きいきとした歌の本に生命を吹き込んでいるのは、言葉と絵とのあいだに交わされる、自然でのびのびとした対位的やりとりです。(中略) ページをめくると音楽が聞こえてくるほどです。[Sendak 1988 = 1990: 154]

センダックのコールドコット賞受賞の喜びと、賞の名にちなんだ敬愛すべきコールドコットについて語る喜びとが、こちらにも伝わってくるようだ。センダックはこれ以外の場でも、折に触れコールドコットを賞賛している。例えば、「音楽を描く」[Sendak 1988 = 1990: 3-10] というエッセイで、コールドコットの絵本における音楽性について述べているし、「ランドルフ・コールドコット」というエッセイでも、コールドコットを「気配りの巧みな洗練された画家」とであると評価し、「イラストレーターであり、作詞家であり、振り付け師であり、舞台監督であり、装飾家であり、演劇人」[Sendak 1988 = 1990: 24] だと述べている。

これらの発言から、センダックが単なる一読者としてだけでなく、同じ絵本作家としてコールドコットの絵本を評価していることが伺える。センダックのコールドコット評は、研究者による批評と異なり、絵本を描くときの作家の視点ともいえるべきものから語られている。コールドコットが「イラストレーターであり、作詞家であり、振り付け師であり、舞台監督であり、装飾家であり、演劇人」とであるという見立ても、センダックが同じ絵本作家というクリエイターの立場にいるからこそ出てきた言葉であろう。

そしてここで注目すべきは、センダックが、音楽や踊りというメタファーからコールドコットの絵本を説明しようとしている点にある。絵本の分析にこのような音楽や踊りというメタファーを使うことは唐突に感じられるかもしれない。しかし、それはコールドコットの絵本の本質や大きな魅力の秘密にせまっていると考えられる。センダック自身の絵本も音楽性や踊りといった動き、身体性、リズムが重要な要素になっており、それはコールドコット作品から影響を受けたものでもあるのだ。

このようにセンダックが絵本作家としての目を通してコールドコット作品の楽しさについて述べていたのにたいして、オルダーソンは児童文学史家・児童文学批評家としての観点からコールドコット作品について

述べている。彼は *Sing a Song for Sixpence: the English Picture Book Tradition and Randolph Caldecott* のなかで、よい絵本作品とはどういうものか述べている。それによると、優れた絵本は、物語の運びと絵による解釈とを、緻密に柔軟に統合させて連続させることのできるものだという [Alderson 1986 = 1999: 19]。したがってそれぞれの出来事が連続したものである場合には、それぞれの出来事が共通するヴィジョンに基づいてイラストレートされる必要があり、そのことによって一つ一つの出来事にテーマの一貫性が付与されるのである。そのような条件が満たされて「モーリス・センダックのいう〈音楽と踊り〉の感覚、頁から頁へ調子のいい進行があるとき、一貫性は、〈絵を読む〉という経験を特に強く味あわせてくれ」というのである [Alderson 1986 = 1999: 22]。

またオルダーソンは、コールデコットのトイブックスの *The House that Jack Built* と *The Diverting History of John Gilpin* (この2作はともに1878年に発表されている) が、このシリーズの絵本の独自性を顕著に表している作品であると評価し、デザインの新しさにも注目している。当時の印刷状況から、1シリングのトイブックスには、絵のある頁の裏側には何も印刷されていなかった。しかしコールデコットの絵本は、そこに線画を連続的に配列し、その流れのなかに買っぱいの彩色画を置くことにより、物語にいつもの連続性が与えられた。さらにテキストの語るメインストーリーと並べて、絵にサブストーリーを語らせたことが、コールデコットの絵本の新しさであることを指摘している [オルダーソン他 2001: 17]。そして、コールデコットの絵本の「いかなる既成の手法にも依存していない」という点を非常に高く評価している [Alderson 1986 = 1999: 98]。

以上においてセンダックとオルダーソンによるコールデコット論を見てきた。センダックの指摘は、オルダーソンの分析的な指摘と異なり、絵本のおもしろさそのものを、より明快に衝いている。センダックは、「音楽と踊り」というメタファーによってコールデコットの絵本を論じたのだ。このようなセンダックによるコールデコット評は、コールデコット絵本における楽しさの本質の一端をうまく掬いあげているといえよう。それにたいしてオルダーソンは、センダックによるコールデコットの絵本解釈を継承しつつも、コールデコットの絵本の特長を印刷という観点から絵本の構造上の工夫として捉え直し、それを緻密に分析した。そしてこの作業によって、コールデコットの絵本の歴史的な位置づけを試みたのである。

それにしてもなぜ「音楽と踊り」が、こんなにも楽しさとかかわっているのだろうか。センダックの直感的な指摘からさらに一歩踏み込んで、コールデコットの絵本は、遊びという出来事を生み出す仕掛けに満ちあふれたメディアと考えてみてはどうだろうか。センダックがコールデコットを「イラストレーターであり、作詞家であり、振り付け師であり、舞台監督であり、装飾家であり、演劇人」だといったのは、コールデコットが様々な視点をもち、かつ様々な立場から絵本を作り上げるその才能を評価してのことだろう。センダックのいう「音楽と踊り」を、遊びという出来事に引き寄せて考えてみることにしたい。そうすることで、コールデコットが様々な視点を意識しながらどのように絵本の楽しさとなる遊びの仕掛けを創作していったのかわかるはずである。私たちは絵本の楽しさについての秘密に近づくことができるのだ。その道を開いてくれたのはオルダーソンである。オルダーソンは絵本を構造をもった構築物として見る見方を示してくれた。しかし、オルダーソンは絵本が出来事を生起させるという視点を欠いていたために、その構築物の分析はコールデコットの絵本の楽しさを明らかにするところまではいかなかった。本論では、このオルダーソンが立ち止まったところから、さらにコールデコットの絵本世界の中心へと向かっていきたい。

そこで、次章では、コールデコットのトイブックス1冊目であり、彼の絵本の特徴が顕著に表れている *The House that Jack Built* を取り上げ、コールデコットの絵本が具体的にどのように遊びという出来事を生みだしているのかを考察する。

3. *The House that Jack Built* という出来事

3-1. 文字によって関係が積み重なる「積み上げ唄」絵本

コールデコットは自らオリジナルのテキスト(＝ストーリー)を創作することはなかった。16冊のトイブックスのテキストのほとんどがナーサリー・ライムや古いバラッド、民謡などから採られている。創作の詩から採られたものが5点あるが、これらもすでに人々の間では伝承の唄のように定着していた。なぜコールデコットは絵本作りに関して様々な試みをしながらも、自らテキストを創作することなく、ナーサリー・

ライムなどの伝承のわらべ唄や伝承にきわめて近い創作の詩からテキストを採ったのだろうか。

最も単純でありながら誰もが知っているわらべ唄というテキストに、自己流の解釈を加えて絵本にしたのがコールドコット絵本の新しさだという考え方もある。確かにそういう面もあるが、コールドコットがナーサリー・ライムを取りあげたのは、誰もが知っているテキストだからではなく、むしろ誰もが口ずさめる唄だったからであり、彼にとってそれこそが重要なのであった。

コールドコットの制作したトイボックスは、いずれも声に出してみると非常にリズムのよいものばかりである。コールドコットは、リズムカルで誰もが口ずさめるナーサリー・ライムを選びテキストとすることで、ナーサリー・ライムの本来もっている遊び唄としての遊びの要素を絵本に取り入れたのである。もともとナーサリー・ライムは、遊びと深く結びついていた。韻を踏むことで言葉の響きやリズムを作りだすことから言葉遊び唄として愛唱されているものや、「ロンドン橋おちた」のように子どもの遊戯と結び合わされたもの、その他にも手遊びとして唄われるものなど多数あるのだ。

コールドコットのイラストレーションの特徴を語るとき、「躍動感」という言葉がしばしば使われる。彼の生命力にあふれ躍動感に満ちたイラストレーションは、絵本のテキストを黙読ではなく声に出して読むことでさらに躍動性を増し、作品として出来事を生起させる働きをも生みだすのだ。実際に声に出して絵本を楽しむという身体の体験、これもまた絵本において出来事を作りだす一つの方法である。このようにして、絵本の言葉は世界を対象化し分節化する道具性を超えて声となり、声を出す身体は声と一体となり、さらに声は世界とともに響き、そこに新しい世界が生起する。そのような世界に開かれる体験を、私たちは出来事と呼んできたのである。

したがってコールドコットがテキストにナーサリー・ライムを使用したのは、ナーサリー・ライムのもつリズムカルな要素を取り入れ、そして声に出してますますリズムカルになっていく楽しさの工夫を絵本に取り入れ、絵本自体に動きを与えたと考えられるのである。それはちょうど言葉によって声として生起した読み手の鼓動が、いつのまにか世界の鼓動と響きあい、私と世界との境界線が溶解していく体験である。生命あるものは必ずリズムをもっており、世界は様々なリズムに満ちているのだが、ナーサリー・ライムのリズムは、そのようなリズムと響きあうからこそ長年にわたって子どもたちの間で口承されてきたのである。

The House that Jack Built は数あるナーサリー・ライムのなかでも特に人々に親しまれている唄である。人々から愛唱されている理由の一つに、この唄が「積み上げ唄」(accumulative rhymes) であるということが挙げられる。もともと絵本は、ものが積み上がっていく様子を描いていくのに格好のメディアであるのだが、コールドコットは積み上げ唄のもつ、ものが積み上がっていく要素を絵本に取り入れたのである。

ここで、ものが積み上がっていく構造をもつ絵本についてふれておこう。絵本はイラストレーションを抜きにしては成立しえず、このようなメディアの特質から絵本を理解するためには、空間が変容していくプロセスに注目する必要がある。そうすると、多くの絵本はダイナミックな空間構成のプロセスを特徴としていることに気づくのである。例えば、絵本では、人や動物がつぎつぎに登場し、どんどん数が増えて山のようになり、あるいは一列の行列となり、あるいは積み重なって塔のようになっていくといった作品をよく見かける。M. フラック (M. Flack) *Ask Mr. Bear* (1932) や M.H. エッツ (M.H. Ets) *In the Forest* (1944)、J. バーニンガム (J. Burningham) *Mr Gumpy's Outing* (1970)、なかのひろたか作絵・なかのまさたかレタリング『ぞうくんのさんぽ』(1968)、松谷みよ子文・東光寺啓絵『のせてのせて』(1969) など、作品を挙げていくときりがない。このように、登場するものが足されて積み上げられていく構造をもつ絵本を「積み木型絵本」と名づけてみる²⁾。

積み木型絵本には、積み木で遊ぶような楽しさも、絵本のなかに内包されている。先に挙げた *Mr Gumpy's Outing* は、船の上に子どもや動物たちがつぎつぎと乗り込んでいく話である。人や動物たちが乗り込んでいく様が、一つ一つ丁寧に描かれていく。また一方で、一体どれほどまで船に乗り込むことができるのか、船は転覆しないのだろうかといった不安と緊張が読者を襲う。案の定、船は転覆してしまうのだが、一つ一つ積み上げられていき最後に崩壊していく様は、まさに積み木遊びのもつダイナミズムと同様のものがある。そして、積み上がっていく動作の繰り返しによって、絵本にリズムが生まれる。

積み上げ唄には、この積み木型絵本と同じ楽しさがある。積み上げ唄の特徴は、物語が進むにしたがって、どんどんと言葉が積み上がり、ふくらんでいく構造にある。*The House that Jack Built* は、1連 This is

the House that Jack built. から始まり、2 連で This is the Malt, That lay in the House that Jack built. となり、3 連では This is the Rat, That ate the Malt, That lay in the House that Jack built. となっていく（傍線は筆者）。このように言葉（言葉が生起させる出来事）はふくらみつけ、最後の連は以下のようになる。

This is the Farmer who sowed the corn,
That fed the Cock that crowed in the morn,
That waked the Priest all shaven and shorn,
That married the Man all tattered and torn,
That kissed the Maiden all forlorn,
That milked the Cow with the crumpled horn,
That tossed the Dog,
That worried the Cat,
That killed the Rat,
That ate the Malt,
That lay in the House
that Jack built.

これはジャックのたてた いえに
ねかせた こうじを
たべた ねずみを
ころした ねこを
いじめた いぬをつきあげた
ねじれたつもの めうしのちちをしぼった
ひとりぼっちの むすめにキスした
ぼろをまとった おとこをけっこんさせた
つるつるあたまの ぼうさんをおこした
はやおきの おんどりをかatterる
むぎのたねまく おひゃくしょう

〔谷川他 1984: 121〕

翻訳された日本語を読むと、言葉の積み上がり方が英語と反対なのでわかりにくいかもしれないが、英文を見れば、文章として一つの定型を維持しつつ、韻を踏みながら下からつきつぎと文章が積み重ねられていく様子がわかる。そして、新しく加わったものが一番上（1 行目）にくるのである。その様子は、積み上げ唄という呼び名にふさわしいものとなっている。

このことはテキストの文字も絵本のイラストレーションの一部と考えれば、*The House that Jack Built* は、言葉による関係だけでなく文字が物質として積み重なる絵本ともいえそうである³⁾。ナーサリー・ライムがもつ遊びの要素については先にも触れたが、特に積み上げ唄には、まるで積み木を積み上げるように、言葉が意味する出来事が積み上がっていくという楽しさがあるのだ。

3-2. 積み上げ唄を生かしたイラストレーションのリズム

コールデコットの絵本の特徴が躍動感やリズム感にあることは先にも述べたが、彼は積み上げ唄のリズムを最大限に生かすために、絵本のイラストレーションの配置にも気を配り、イラストレーションでリズムを作りだすことにも成功している。オルダーソンの指摘のとおり、彼の絵本は本来印刷されることのなかったイラストレーションの描かれた頁の裏側にもイラストレーションを描いた。これにより従来の絵本のように空白の頁で絵本の流れが中断されることがなくなり、一つの流れ、連続性ができる仕組みを作りだした。

だがコールデコットの工夫はそれだけでなく、絵本のなかに規則的な反復を作ること、リズムを生みだすことを試みたのである。まず、*The House that Jack Built* の全体の絵本作りを簡単に説明しておこう。表紙には、ジャックが家の扉を開けて、家族をなかに招き入れる場面が描かれる。これは同時に、読者である私たちをも、絵本の世界（＝ジャックの家）に招き入れる仕掛けになっている。頁をめくると、左にイラストレーション〈a〉、右に文章とイラストレーション〈b〉、ふたたび頁をめくると、今度は左右ともにイラストレーション〈c, c'〉（これが本来、空白になっていた頁である）となる。〈a〉〈b〉〈c, c'〉のパターン（流れ）を1セットとして絵本は進んでいく。ところが絵本の真ん中（本の半分）を境にパターンが変わる。左に文章〈b〉、右に文章とイラストレーション〈a〉、そしてつぎに頁をめくると、左右ともにイラストレーション〈c, c'〉となり、絵本の一番最後の頁は左に文章、右にイラストレーションで締めくくられる。これらに見られる法則性は当時の製本上の制約⁹から生じるのだが、この一見不利な制約をも、彼は絵本作りに生かすのである。

コールデコットは、〈a〉のイラストレーションには積み上げ唄の一番最初にくるもの（＝積み上がるもの）そのものを、存在感をもって描く。それによって一番初めに目に入るイラストレーションが、横〈b〉のテキストを生かし、また〈b〉のテキストによって〈a〉のイラストレーションがより生かされる、というような絵本作りをしている。1頁目〈a〉では、2頁目〈b〉のテキスト *The House that Jack Built* にのっとって、ジャックの建てた家の全体像が描かれている。以降、〈a〉には新たに積み上げられるものが描かれる。〈b〉にはテキストと、そのテキスト内容に沿ったイラストレーションが描かれる。〈c, c'〉のイラストレーションは、前頁の〈a〉〈b〉と次頁の〈a〉〈b〉に起こる出来事とのあいだに奇妙なタイムラグを作りだす。3、4頁ではジャックの家の表札を書く職人とモルトを運ぶ男が描かれる。テキストにはないものを描くことで特殊な時間経過を作りだし、また内容を変更することのできないナーサリー・ライムというテキストの物語性を深めているのだ。〈c, c'〉のイラストレーションはコールデコットの解釈で描かれおり、作者の面目躍如、彼特有のユーモアや遊び心が見える場面となっている。

物語はこうに進行していき、絵本の中央までくるとそれまでと左右の頁が相互に入れ替わり、左頁に文章が、そして右頁に文章とイラストレーションが描かれる。製本上の制約からくるものとはいえ、まず最初の場面（1頁目）をイラストレーションで始めることにより物語の導入を作り、最後の場面（30頁目）をイラストレーションで終わることにより余韻をもたせる働きを目指したと考えられる。

しかし、それだけではない。積み重なるものが、前半部では大小の強弱をつけた動物の流れであり後半部では転じて人間の流れとなったことも、イラストレーションでリズムを作りだすことに関係していると考えられる。積み重なるの順は、〈前半部〉家、モルト、ネズミ、ネコ、イヌ、〈後半部〉ウシ、娘、男、牧師、オンドリ、百姓（麦）となる。前半部では大きな家から始まり、直後に小さなネズミに転じ、そこからどんどんと身体の高い動物が積み重なり、一つの頂点として、登場動物では一番大きなウシに至る。ウシから後半部となり、動物から人間へと流れが移行していくのだ（途中でオンドリが入る）が、それと連動するように文章とイラストレーションの頁の流れも変わっていく。

このような絵本作りは、〈a〉〈b〉〈c, c'〉あるいは〈b〉〈a〉〈c, c'〉を1セットとしたパターンの繰り返しが、特有のリズムを生みだすこととなる。それは、この積み上げ唄のリズムともびつたりとあうのである。なぜなら、英語では文章の一番初めに新しく付け加えられるものが提示されるので、文章を読むときには読者は現在から過去に辿っていくようになり、そのためイラストレーションの物語性を読み解く時間が生まれるからである。

このことを実感するためには、日本語の場合で考えてみるとよい。日本語では全く語順が逆になるのである。日本語訳を見るとわかるように、日本語の積み上げ唄では、最後になるまで何かが新しく積み上げられるのかわからない。つまり、イラストレーションは、文章を最後まで読まないで、これまでの物語の流れのなかに位置づけられないのだ。そのため、文章の読みとりとイラストレーションを見ることとのあいだに時間差が生まれる。したがって日本語は語順に限れば、「積み上げ唄」絵本に物語性をもたせる点において不利な条件となっている。しかし英語では、それが絵本作りにうってつけの要素となるのである。

コールデコットは積み上げ唄を生かし、イラストレーションでリズムを作りだした。これは、積み上げ唄を絵本のなかで最大限に生かそうとするための仕掛けといえる。そのための絵本作りのさらなる仕掛けとし

て、彼は、リズムや動き（躍動感）、時間に不連続な連続性を生みだすことについても考え、見事にそれに成功した。しかしその方法は、非常に独特で个性的であると思われる。少なくとも、絵本が作られた当時は驚くべきことだったのではないだろうか。次に、*The House that Jack Built* で、リズムや動き、時間がどのように作られていったのか見ていくことにしよう。

3-3. 不連続性をつなぐ連続性の妙

これまで「絵本は遊びという出来事を生みだすメディアである」という考えのもと、コールデコットの絵本がどのような工夫によって出来事を生みだすのかを見てきた。次に *The House that Jack Built* で、絵本のリズムや動き、時間がどのように作られていったのか見ていく。この絵本でコールデコットはリズム、動き（躍動感）、時間に不連続な連続性を作り上げているが、それはどういうことなのか、どのような意味があるのかを考察し、コールデコットがどのように出来事を生起させようと試みたのかを探っていくことにする。

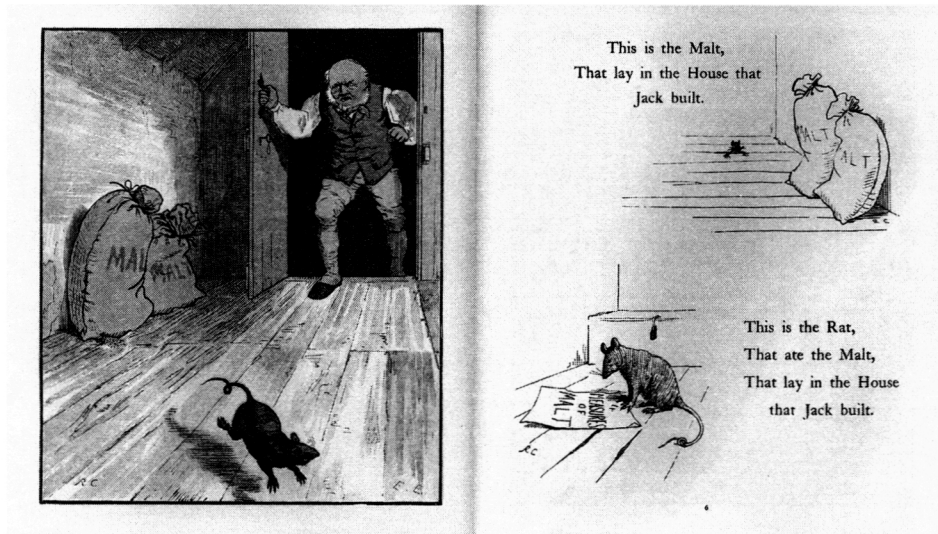
そこで、少し長くなるが、この絵本の5頁目から12頁目までの2セットを具体的に見ていくことにしよう。

〈5頁・左にイラスト〉ジャックが貯蔵庫の扉を開けた瞬間と、ネズミがモルトの麻袋から飛び逃げる瞬間が描かれる。扉を開けたジャックは、画面左に描かれたモルトの袋から右方向へ走り出しているネズミを画面中央下で見つけ怒っている。（構図・くの字形）

〈6頁・右に文とイラスト〉ナーサリー・ライムの2連と3連が描かれる。This is the Malt, That lay in the House that Jack built. の2連では、ネズミが貯蔵庫の床の穴からひょっこり顔を出し、右方向にあるモルトの麻袋を見つけた姿が描かれる。しかしここでは、あくまでもモルトの麻袋が主体であり、ネズミは次に起こる出来事を予感させる存在として描かれる。This is the Rat, That ate the Malt, That lay in the House that Jack built. の3連では、モルトに興味を示すネズミの姿が左前向きで描かれている。（二つの連で、構図は逆くの字形）

〈7頁・イラストのみ〉鍋の上に乗る、ジャックに、たらふくモルトを食べたことをアピールするネズミの姿が右向きで描かれる。ネズミの視線が右向きなので、8頁のネコを見ているようだが、そうではない。

〈8頁・イラストのみ〉突然、ネコが描かれる。何かに狙いを定め忍び寄るネコの緊迫感ただよう姿が描かれているが、ネコの視線は右向きで、次の頁へと読者を誘う働きをも担っている。私たちの視線はネコの視



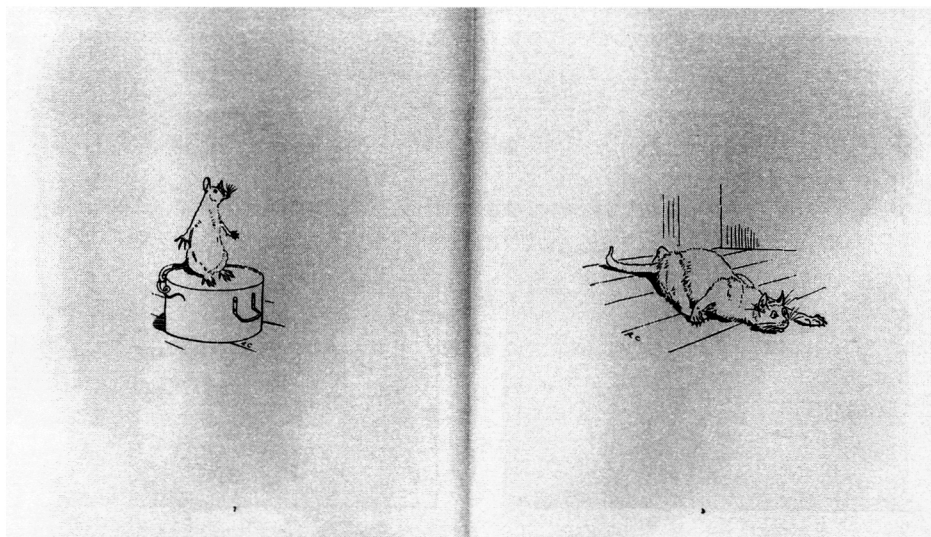
Caldecott, R., *The House that Jack Built*, pp. 5-6.

『現代絵本の扉をひらく——コールデコットの絵本』（福音館書店）より

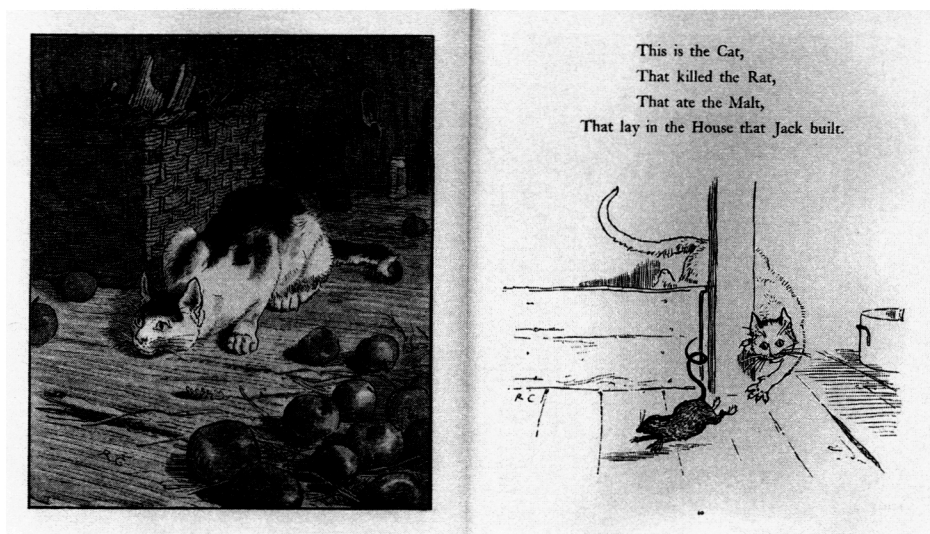
線となって、ネコが見ているものを見ようとするのである。そして、この唐突なネコの描き方は、読者に次の出来事を予感させる。

〈9 頁・左にイラスト〉再び何かに狙いを定めた緊迫感のあるネコの姿が、前頁とは異なり、今度は左向きで描かれる。背景が変わっており、狙いをつけた何かにネコが近づきつつあることが理解できる。

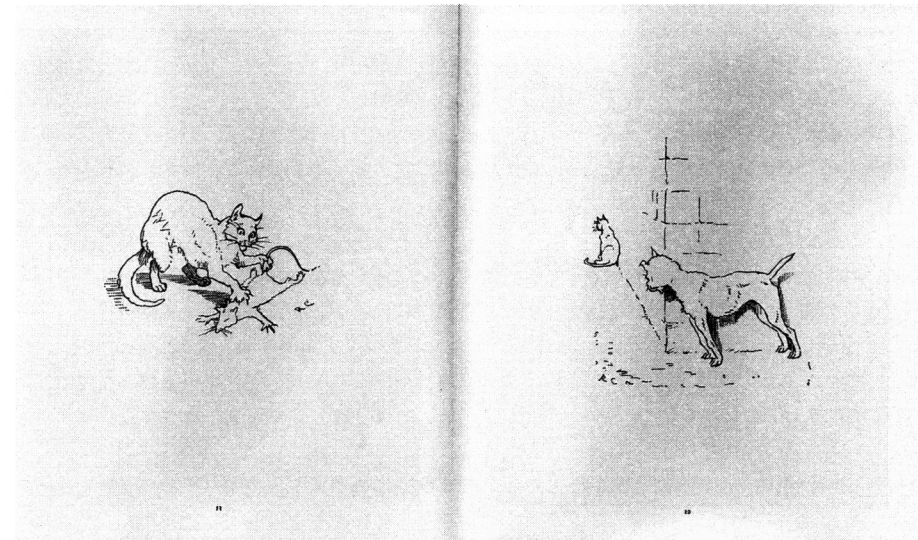
〈10 頁・右に文とイラスト〉 This is the Cat, That killed the Rat, That ate the Malt, That lay in the House that Jack built. 狙ったものがネズミであり、今まさに、ネコがネズミに飛びかかろうとする瞬間が描かれる。中心に描かれた柱を、ネコが左から右に回りこむようにネズミを追い、ネズミは右から左向きに逃げている。(構図・逆くの字形)



Caldecott, R., *The House that Jack Built*, pp. 7-8.
『現代絵本の扉をひらく ― コールデコットの絵本』(福音館書店) より



Caldecott, R., *The House that Jack Built*, pp. 9-10.
『現代絵本の扉をひらく ― コールデコットの絵本』(福音館書店) より



Caldecott, R., *The House that Jack Built*, pp. 11-12.
『現代絵本の扉をひらく ― コールデコットの絵本』(福音館書店) より

〈11 頁・イラストのみ〉ネコがネズミを押さえつけている絵が描かれる。ネコは右向きに、ネズミは左向きに描かれている。(構図・逆くの字形)

〈12 頁・イラストのみ〉ネコとイヌの後姿が描かれているが、イヌがネコをこっそりと狙っているように描かれる。(家の角を利用して描かれており、構図は遠近法を使ったくの字形になっている)そして、この唐突なイヌの描き方もまた、読者に次の出来事を予感させるものとなる。

ここで、丸括弧内にくの字形、逆くの字形という表現で書いた構図について解説しておこう。このくの字形、逆くの字形が、読者の視線に様々な効果を生みだしている。

くの字形(あるいは逆くの字形)は、3つの視線を作りだす。これは、絵本に2人もしくは2匹以上の登場物が現れたときに有効である。くの描きははじめの位置に登場物Aを置き、書き終わりに登場物Bを置く。そしてAとBの中間地点に介在物を置くことによって一直線ではなく、読者の視線がくの字形(あるいは逆くの字形)を辿り、これによって読者の視線に動きが生じるのである。読者がこの3つの視線を辿ることによって視線が動きをもち、絵本に時間の流れが生みだされ、その一瞬の登場物たちの姿を描きだす。例えば、ある時は緊迫感にさらなるスピード感(5、10、11 頁)が付け加えられる。またある時は時間の経過(6 頁)、そしてある時は時間が流れているのにまるで止まったかのような静止状態(犬が猫を狙う直前 12 頁)が描かれる。

またコールデコットは、くの字形の角度によって様々なニュアンスを描き出している。くの字形の角度が広ければ時間の流れの緩やかさを、角度が狭ければ急な時間の流れを表現しているのだ。5 頁はくの字形の角度が比較的広い。慌てて逃げるネズミが描かれているものの、ジャックによって退治されることのない時間的余裕を感じさせる。一方、10 頁はくの字形が鋭角的である。ネズミを追いかけるネコとネコに追いかけているネズミとの距離は短く切迫しており、双方に余裕のない状態が見て取れる。

以上の解説は、特に視線と、視線を意識して作られた絵本の構図に注目したものである。このことからわかるのは、コールデコットの絵本では、登場する動物や人間の視線が何に向けられているかが重要なポイントになるということである。絵本は一つのパターンを1セットとして進んでいく。このような進行のなかで、「見るもの」が主体となってイラストレーションの中心であることを表し、次の場面では新たに「見るもの」が登場することで、それまで「見るもの」だったものが、今度は「見られるもの」となる。このように話の主体(主語= subject)が、ある一つのパターンのもと、次々と入れかわっていくのである。

ユニークなのは5頁目で、コールドコット絵本の個性がよくわかる場面といえよう。ここで主体になるものはモルトの袋である。だが、それにもかかわらずジャックが描かれるのだ。テキストにはジャックの行動を示すものはない。しかし、モルトの袋が視線を持たないことから、コールドコットは本文にはない一つの事件をここに描いたのである。ジャックを登場させ、倉庫を開けた瞬間にモルトを食い荒らしているネズミを発見させるのだ。このときネズミは、ジャックによって見られるものとなる。モルトの袋(=本来の主体[主語])は左端に描かれ、そこから飛び逃げるネズミが1匹。そして6頁目で、見られたものとしてのネズミが主体(主語)となり、ネズミは見られるものから、見るものとなる。7頁目で、ネズミの絶頂の場面が描かれる。ジャックから見られるものとしてのネズミでもあるが、ネズミがジャックを見下しているととったほうがいいのではないか。したがって、ここではネズミは見るものである。そして不気味なのが8頁目。突然ネコが出てきたかと思うと、ネコは何かをじっと見つめている。9頁目では、ネコが何かに狙いを付けていることがひしひしと伝わってくる。10頁目ではネコが完全な主体(主語)であることが明らかになる。ネコが狙っていたものは、ネズミだったのだ。ネズミは見られるものとなり、ネコは見るものとなる。そして11頁目でネズミを殺したネコは、ネズミを見ている。12頁目は、そのネコを後方からのぞくイヌが描かれる。ネコは見るものから見られるものへと転換する。

このように話の主体(主語)は入れかわり進み、この転回における主体の入れかわりという不連続とそのパターンが反復されるという連続性によって、場面はこれまでの絵本には実現されなかった新たな時間の様式が実現されることになる。このパターンはおいかっこのような緊迫感を生みだす。特にこの絵本の前半部は狙われたものが命を落としてしまうという展開であり、その緊迫感にはすさまじいものがある。そして何より、話の主体が入れかわり進み、この転回における主体(主語)の入れかわりという不連続とそのパターンが反復されるという連続性こそが、出来事を生みだしているのだ。

ところで、前半部が動物達を主体(主語)にした物語であるのにたいし、後半部は人間の物語になっている。前半部は主に動物たちの対立と死という緊迫した状況をスピーディーな展開で描いたのにたいし、後半部は人の営みを穏やかに描くことで、前半と比べ、物語がゆったりと進んでいく。また後半部は、前半部と左右の頁が逆に入れ替わり、先に文章の頁があり、その横にイラストレーションのみの頁がくる。そのために、先に文章を読んだ後、それがどのように起こったのか、その出来事を横の頁と次の見開き2頁で説明している。コールドコットは、文章と出来事とのあいだに時間的なズレを生みだしているのだ。

それにしても、この不連続とは何なのだろうか。先に引用したオルダーソンは、コールドコットの絵本の新しさは、当時、描かれることのなかった絵本の裏側の空白の頁にも線画を連続的に配列することによって、絵によって物語にいっそう連続性を与え、さらにテキストの語るメインストーリーと並べて、絵にサブストーリーを語らせた点にあると述べている。しかしこれまで筆者が述べてきた「不連続な連続性」は、オルダーソンの指摘する「連続性」とは大きく異なる。

オルダーソンは、絵本をメインストーリーとサブストーリーというように分けて考えている。推測であるが、オルダーソンが1冊の絵本をこのように分けて考えた理由として、従来の絵本は、絵本をめくると2回に1回、空白の頁が現れるので、この空白でワンクッションの間ができ、読者はワンテンポ遅れて本題の描かれた次の頁に辿り着くことになる。それでは軽快な連続性が成立しない。そこでコールドコットはその空白部に線画を描いて連続を持たせたが、それはメインストーリーではなく、コールドコットの創作によるサブストーリーであると、オルダーソンは考えたのではないか。しかしサブストーリーという考え方は、連続性とは相反する。オルダーソンの指摘は分裂してしまうのである。

なぜなら、イラストレーションのみの頁はメインに対するサブなどではなく、コールドコットの創作部分であり、ここにコールドコットがテキストには載っていない新たな物語を生みだし描いたのである。そしてなんと、このコールドコットの創作部分であるイラストレーションのみの頁に描かれた転回における主体(主語)の入れかわりが、絵本の連続性を断ち切っているのである。このことは、単純にコールドコットの創作部分だからというだけでなく、視線の問題ともかかわってくる。ではイラストレーションのみの頁をどう捉えるべきかといえば、オルダーソンの指摘のようなサブストーリーなどではなく、イラストレーション自体がストーリーに不連続な性格を引き起こすことで、ストーリーに従いつつも独自に発展させたストーリーと捉えることができるのではないか。

このストーリーはコールデコットの解釈により深さを増すが、絵本としての連続性は断ち切られる。なぜコールデコットは、あえて連続性を断ち切るようなことをしたのだろうか。それは先に述べた、転回における主体（主語）の入れかわりという不連続とそのパターンが反復されるという連続性を作りだすこと、すなわち出来事を生みだすためである。そして、この出来事が音楽となり、踊りとなり、遊びそのものとなるのだ。

以上、コールデコットが絵本の中で読者に対し、どのように遊びという出来事を生みだす仕掛けを作りだしたのかを見てきたのだが、もう一つ、コールデコットの絵本を語るときに忘れてはならないことがある。それは「動物」の存在であり、「動物」の描かれ方についてである。彼の描いた動物を、ただ躍動感にあふれた動物だと評価するのは、あまりにも単純である。なぜ私たちは、彼の描く生き生きとした動物たちに、あれほどまでに心を奪われるのであろうか。そのことについて考えてみる必要がある。また、これまで見てきた絵本に遊びという出来事を生みだすこと、すなわち「出来事としての絵本」とは何かを考察しなければならない。次章では、これら二つの出来事が、読者にどのような体験をもたらすのかを見ていこう。

（以下、次号につづく）

※注

- 1) コールデコットは、1878年から1885年の8年間、クリスマスに2冊ずつの絵本を出版した。それが16冊のトイブックスである。トイブック（toy book）とは、イギリスのヴィクトリア朝時代に大量に出版された絵本を指す。この時代、印刷等の出版技術が進歩し、多色印刷でも安価な絵本が子どものために出版されるようになった。
- 2) 「積み木型絵本」に関しては、佐々木美砂「絵本の楽しさの一考察——幼児向き「積み木型絵本」と「入れ子型絵本」を中心に」（三宅興子先生退職記念論文集刊行会編、『児童文学研究を拓く』翰林書房）を参照。
- 3) 日本語で積み上げ唄の絵本を制作する場合、日本語は語順に限れば、絵本に物語性をもたせる点において、英語に比べて不利な条件となる。なぜなら、新しく積み上がるものから始まる英文の場合と異なり、日本語ではそれが一番最後にくるため、最後になるまで何が新しく積み上げられるのかわからないのである。しかし、日本にも優れた積み上げ唄の絵本がある。『これはのみのびこ』（谷川俊太郎作・和田誠絵）では、この日本語にとって不利な条件をうまく生かした絵本作りをしている。絵本のイラストレーションは新たに積み上がるものだけを描く。読者はイラストレーションを見つ、一体、これは前に積み上がったものとどのような関係性をもっているのか、わくわくしながら絵本を読むことになる。そして、イラストレーションでは何も積み上がっていかないが、文字は積み木のようにどんどんと積み上げられていく。和田のレタリングによるこの文字は、文字であり文章でありながら、まるでイラストレーションのような働きをしているところもユニークである。
- 4) 吉田新一は、コールデコットの絵本は印刷技術の初期段階に誕生した絵本であり、「編集ミスではなく、やむをえない事態」として、製本上の制約を次のように説明している。「（絵本の）中央に閉じ糸があります。そこから本全体が、カラー印刷の片と単色印刷の片と交互に重ねられて、この真ん中で畳んで綴じられていることがわかります。こうした物理的な理由から、（中略）絵の位置が左右逆になってしまいます。（括弧内は引用者）」吉田新一「ランドルフ・コールデコット」（国立国会図書館国際子ども図書館編『平成18年度国際子ども図書館 児童文学連続講座講義録「絵本の愉しみ——イギリス絵本の伝統に学ぶ」国立国会図書館国際子ども図書館」）

※引用参考文献

本論文では、コールデコットのトイブックス16冊はすべて、2001年に福音館書店から復刻された『現代絵本の扉をひらく——コールデコットの絵本』を参照している。また、同書には別冊でB.オルダーソン・吉田新一・坂東悠美子・辻村益朗・正置友子による『現代絵本の扉をひらく——コールデコットの絵本 解説書』がついている。コールデコット作品の翻訳、解説等がなされており、本論文での研究に大いに役立った。

- Caldecott, R., 1878 *The House that Jack Built*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1878 *The Diverting History of John Gilpin*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1879 *An Elegy on the Death of a Mad Dog*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1879 *The Babes in the Wood*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1880 *The Three Jovial Huntsmen*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1880 *Sing a Song for Sixpence*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1881 *The Queen of Hearts*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1881 *The Farmer's Boy*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1882 *The Milkmaid*, London: George Routledge & Sons.
 ——— 1882 *Hey Diddle Diddle / Baby Bunting*, London: George Routledge & Sons.

- 1883 *A Frog He would a-Wooing Go*, London: George Routledge & Sons.
 —— 1883 *The Fox Jumps Over the Parson's Gate*, London: George Routledge & Sons.
 —— 1884 *Come Lasses and Lads*, London: George Routledge & Sons.
 —— 1884 *Ride a-Cock Horse to Banbury Cross / A Farmer Went Trotting upon His Grey Mare*, London: George Routledge & Sons.
 —— 1885 *An Elegy on the Glory of Her Sex, Mrs. Mary Blaize*, London: George Routledge & Sons.
 —— 1885 *The Great Panjandrum Himself*, London: George Routledge & Sons.

[ABC 順]

- Alderson, B., 1986 *Sing a Song for Sixpence: the English Picture Book Tradition and Randolph Caldecott*, Cambridge: Cambridge University Press and the British Library Board. = 1999 吉田新一訳『6ペンスの唄をうたおう——イギリス絵本の伝統とコールドコット』日本エディタースクール出版部
 Bankston, J., 2004 *Randolph Caldecott and the Story of the Caldecott Medal*, Mitchell Lane Publishers, Inc. = 2006 吉田新一訳・解説『現代絵本の父——ランドルフ・コールドコットの生涯と作品』絵本の家
 Billington, E.T. ed., 1978 *Randolph Caldecott: The Randolph Caldecott Treasury*, New York: Frederick Warne.
 Blackburn, H., 1886 *Randolph Caldecott: A Personal Memoir of His Early Art Career*, London: Sampson Low, Marston, Searle, & Rivington. = 1997 高橋誠・桑子利男訳『百年前の絵本——R・コールドコットの前半生』ブック・グローブ社
 Burningham, J., 1970 *Mr Gumpy's Outing*, London: Jonathan Cape Ltd. = 1976 光吉夏弥訳『ガンビーさんのふなあそび』ほるぷ出版
 Caillois, R., 1958 *Les jeux et les hommes*, Paris: Éditions Gallimard. = 1970 清水幾太郎・霧生和夫訳『遊びと人間』岩波書店
 Ets, M.H., 1944 *In the Forest*, Viking Press. = 1963 まさきりこ訳『もりのなか』福音館書店
 Feaver, W., 1977 *When We were Young: Two Centuries of Children's Book Illustration*, London: Thames and Hudson. = 1978 青木由紀子訳『こんな絵本があった——子どもの本のさし絵の歴史』晶文社
 Flack, M., 1932 *Ask Mr. Bear*, New York: Macmillan Co. = 1954 光吉夏弥訳・編『おかあさんだいすき』岩波書店
 Hegel, C., 2004 *Randolph Caldecott: an Illustrated Life*, Avisson Press Inc.
 Sendak, M., 1963 *Where the Wild Things Are*, New York: Haper & Row. = 1975 神宮輝夫訳『かいじゅうたちのいるところ』富山房
 Sendak, M., 1988 *Caldecott & Co.: notes on books & pictures*, New York: Michael di Capua Books. = 1990 脇明子・島多代訳『センダックの絵本論』岩波書店

[アイウエオ順]

- 今井康雄 1998『ヴェルター・ベンヤミンの教育思想——メディアのなかの教育』世織書房
 国立国会図書館国際子ども図書館編 2007『平成18年度国際子ども図書館 児童文学連続講座講義録「絵本の愉しみ——イギリス絵本の伝統に学ぶ」』国立国会図書館国際子ども図書館
 小林章夫 1988『チャップ・ブック——近代イギリスの大衆文化』駸々堂出版
 谷川俊太郎作・和田誠絵 1979『これはのみのびこ』サンリード
 谷川俊太郎訳・和田誠絵・平野敬一監修 1984『マザー・グース1』講談社
 寺岡襄 1999『近代絵本の父——コールドコット絵本名作集』京都書院アーツコレクション 232
 なかのひろたか作絵・なかのまさたかレタリング 1968 こどものとも『ぞうくんのさんぽ』福音館書店
 松谷みよ子文・東光寺啓絵 1969『のせてのせて』童心社
 三宅興子 1994『イギリス絵本論』翰林書房
 三宅興子先生退職記念論文集刊行会編 2007『児童文学研究を拓く』翰林書房
 矢野智司 2002『動物絵本をめぐる冒険——動物・人間学のレッスン』勁草書房
 —— 2006『意味が躍動する生とは何か——遊ぶ子どもの人間学』世織書房
 —— 2008『贈与と交換の教育学——漱石・賢治と純粋贈与のレッスン』東京大学出版会
 吉田新一 1984『絵本の魅力——ビュイックからセンダックまで』日本エディタースクール出版部
 —— 1999『絵本／物語のイラストレーション』日本エディタースクール出版部

(ささきみさ 絵本研究家)